Allegato a Guida Videogiochi N. 8
Anno 1 N. 2 Febbraio '90 L.3.000

Console

La Prima Rivista Italiana di Videogiochi
e Accessori per Console

Atari Videogames
Nec
Team **Sega**
Nintendo Mania

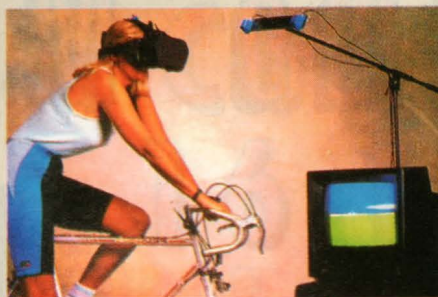
Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70 - Taxe Percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

Tutti in redazione

Sembra che, anche in Europa, le console stiano per esplodere come è recentemente successo negli Stati Uniti. Se ciò avvenisse assisteremmo senza dubbio ad un serratissimo testa a testa con i microcomputer. Come fare però per seguire costantemente le vicissitudini del mercato?.
La risposta è nelle Vostre mani. Siete Voi lettori infatti , con le Vostre lettere, richieste, segnalazioni e suggerimenti a fornirci il migliore strumento per sintonizzarci in tempo reale sulle nuove tendenze del mercato.
In poche parole siete parte integrante della redazione, per cui rinnoviamo il nostro invito a inviarci non solo lettere e classifiche, ma anche storie fantastiche da Voi realizzate, disegni e fumetti legati al mondo dei videogames.
Siamo già pronti e soprattutto ben felici a dedicare ampio spazio alla Vostra creatività.
Per chiudere, un'ultima raccomandazione: occhio al bollino "Console"!!.

Filippo Canavese

Il presente inserto è parte integrante del n° **8** di Guida Videogiochi.

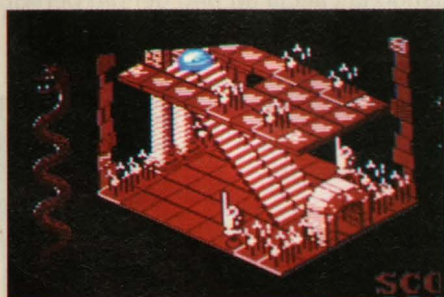
SOMMARIO

Nasce il Cyberspace, nuova tecnica che permette di "entrare" nel gioco **6**

2

Un confronto sempre più attuale: riusciranno le console a soppiantare i nostri micro? **7**

Recensite le ultime novità Sega: World Cup Soccer, Space Harrier 2 e altri. **17**

I migliori giochi per console Nintendo analizzati al microscopio **16**

Super Mario Bros 2: come si gioca e quali sono i personaggi più importanti **12**

Prosegue la rassegna delle cartucce Atari con Crossbow e Airball **26**

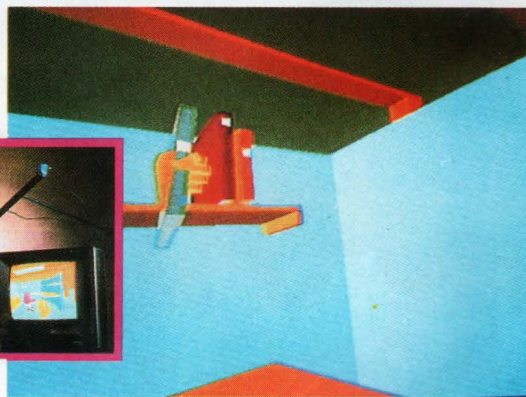
Parecchi titoli per il CD-ROM della NEC **29**

Ultimo Minuto

TESTA A TESTA SENZA FILO!

Giocare con i sistemi Nintendo, non è la stessa cosa che giocare sistemi Nintendo dotati del nuovo Double Player prodotto e lanciato dalla Acclaim. Con questi due controller potrete muovervi senza l'impaccio del cavo di collegamento per dar luogo ad accaniti testa a testa. Ufficialmente approvato dalla Nintendo, il Double Player prevede doppio fire rapido e rallentatore.

CYBERSPACE?

E' un concetto un po' difficile da spiegare, è come dire, muoversi come nella realtà ma in ambiente di computer grafica. Quando state giocando con la vostra console, l'azione vi si manifesta esclusivamente attraverso la finestra che vi viene messa a disposizione dal video del vostro TV o del vostro monitor; in Cyberspace no, vi trovate completamente calati all'*interno* della simulazione computerizzata come se vi muoveste nel vostro mondo reale abituale. Se volgete lo sguardo verso destra, vedete gli oggetti che stanno sulla vostra destra, viceversa volgendo lo sguardo a sinistra, spariscono gradualmente le cose che stanno a destra per apparire quelle alla vostra sinistra, il tutto con immagini computerizzate! Cyberspace è un progetto attualmente in corso di sviluppo presso la Autodesk Inc. uno dei publisher di computer software più accreditati nel mondo. Lo scopo della ricerca è prettamente industriale, essendo rivolto verso applicazioni edilizie che permettano di entrare e *vivere* in uno stabile ancora prima di averlo realizzato in cemento e acciaio. Ma, come ormai è abitudine, i games entrano anche negli ambienti professionali, ecco quindi che lo stesso Cyberspace Team ha programmato sulla sua *console tridimensionale* un gioco di *Racquetball* oltremodo realistico: le foto sono eloquenti...

GHOULS 'N' GHOSTS...

...per Sega Genesis, sta riscuotendo un eclatante successo alla base del quale stanno una grafica e una giocabilità davvero eccezionali uniti ad un un suono fantastico. Di questo game, erede naturale del glorioso Ghosts 'n' Goblins, proponiamo una bella schermata di Sir Arthur nella sua lucente armatura mentre sta dando la caccia ad uno dei più perfidi nemici.

Console 16 bits: la fine dei micro?

L'arrivo ufficiale delle console tascabili e dei 16 bit è imminente. Riusciranno a mettere in difficoltà le case produttrici di micro? A questa domanda potremo dare una risposta solo a tempo debito, per ora possiamo solo azzardare delle ipotesi tenendo conto che Sega e Nintendo hanno cancellato, negli Stati Uniti e in Giappone, i micro non-professionali: negli Stati Uniti, solo i PC e compatibili, hanno resistito allo tsunami giapponese. In Europa, malgrado un incedere regolare, gli 8 bit non hanno soffocato i loro fratelli maggiori da 16 bit i quali hanno performances che permettono giochi stupefacenti... Console o micro? Suspence!

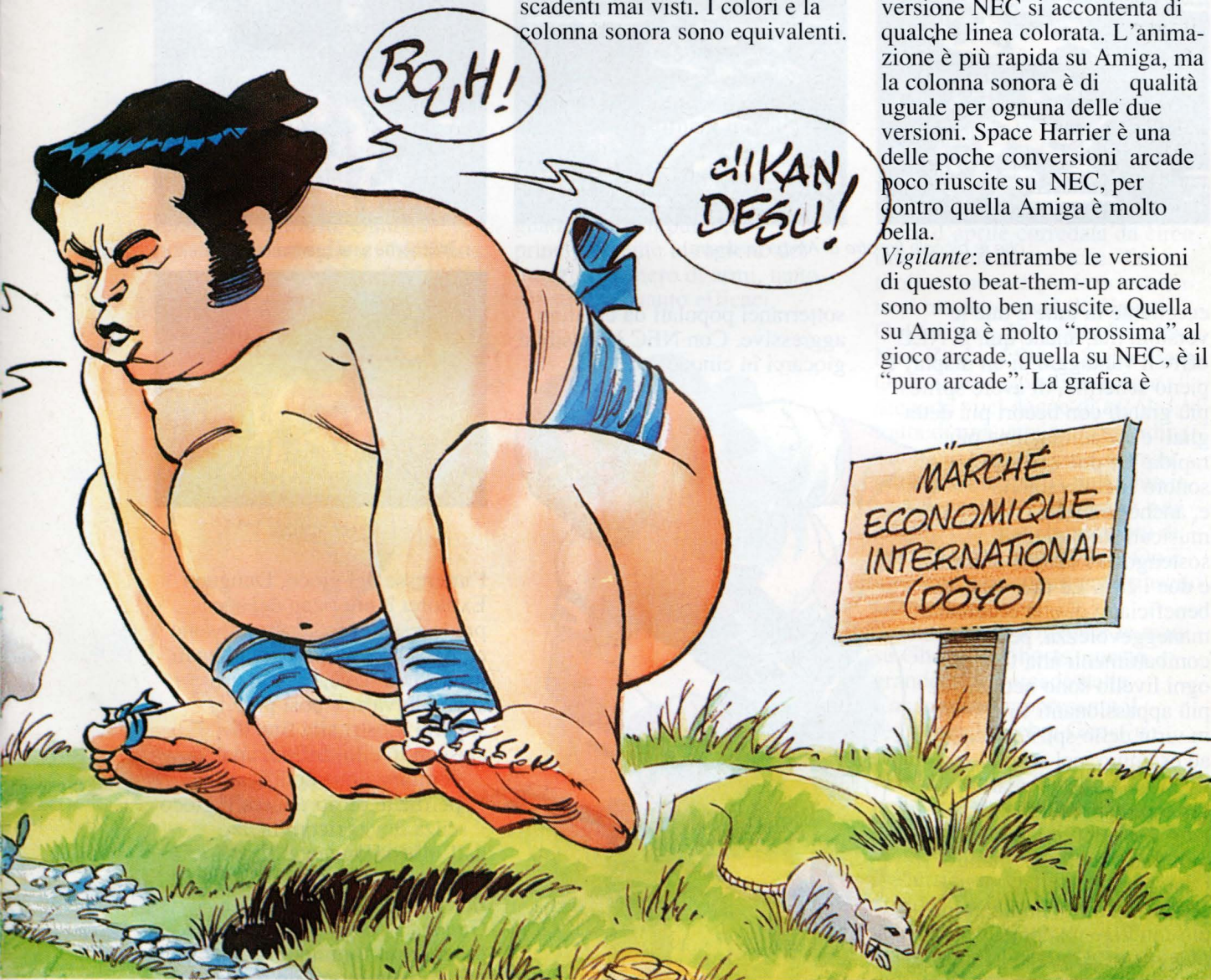
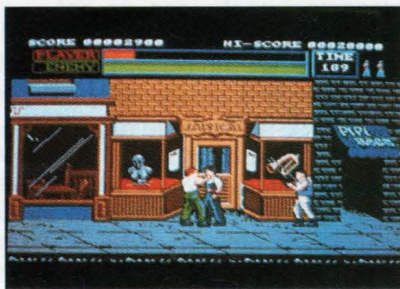
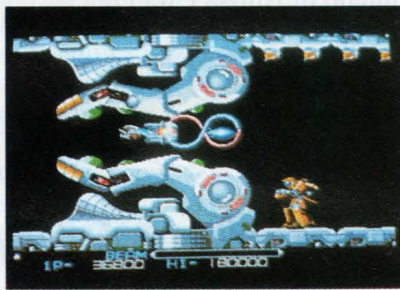
L'universo informatico è, per quanto concerne l'hardware, piuttosto calmo in questi tempi. Amiga, PC e ST si sono imposti e si spartiscono tranquillamente la loro fetta di mercato. Confortevolmente installati, essi non rischiano di essere detronizzati poiché, per il momento, nessuna macchina rivoluzionaria si profila all'orizzonte.
Si parla di un Archimedes in nuova versione, sicuramente un eccellente micro, la cui riuscita nel campo dei giochi è però alquanto improbabile per ragioni di quantità di software e di prezzo. Ma sul mercato hardware che sembra prosperare, incombe la minaccia del Sol Levante: è infatti imminente lo sbarco in Europa delle Consoles a 16 bit che sembrano avere in mano le carte vincenti...

Console o micro?
Negli Stati Uniti e in Giappone, la guerra delle console è ormai al culmine. I micro, da tempo installati negli uffici e nelle case, sono stati spazzati via dalla Nintendo e dalla Sega, le quali si sono associate a un buon numero di società di soft. Sega, Nintendo, NEC e Atari (quest'ultimo con i suoi 2600 e 7800) si sono così ritrovate faccia a faccia in un mercato molto vasto come quello degli States. In Europa, i microcomputer resistono per ora con successo alla non ancora massiccia invasione giapponese. C'è chi scommette che i micro non rischiano nulla né in un prossimo futuro, né mai, poiché offrono una gamma di possibilità molto più ampia di quella delle console, a partire dalla programmazione, per proseguire con la creazione grafica e musicale, il CAD e i giochi di simulazione.
Il computer beneficia anche di numerosi giochi a buon mercato (ahimé, purtroppo facilmente duplicabili) in rapporto a quelli disponibili per console. Dal canto loro, le console guadagnano poco a poco terreno, soprattutto nei confronti dei giocatori più giovani e l'esperienza giapponese e americana dimostra che esse potrebbero, al contrario, imporsi molto facilmente anche se esiste un buon numero di computer (non facciamo nomi) considerati come una console di gioco munita di tastiera. Con il prossimo arrivo delle console a 16 bit, i fan degli arcade potrebbero lasciarsi tentare da queste nuove macchine, concepite appositamente per loro. Potrebbe sembrare che le console Sega e Nintendo non siano per ora riuscite nella loro impresa di prendere piede in Italia, in effetti la loro crescita è costante e coloro i quali hanno deciso per l'acquisto di una console ne sono rimasti molto soddisfatti. La maggior parte dei problemi che hanno fino ad oggi frenato lo sviluppo delle console sono la specificità del prodotto, il prezzo delle cartucce e la pirateria, ma non è detto che la qualità delle nuove possa modificare radicalmente questa situazione. Cosa fa la maggior parte dei game-players prima di

decidersi ad acquistare un computer? Si documenta circa i giochi
disponibili su ogni apparecchio, ne esamina la grafica e la giocabilità, quindi effettua la scelta. Malgrado la grande qualità dei giochi su console, la loro grafica non è ancora all'altezza di quella di Amiga. Ma con l'arrivo delle nuove console 16 bit, anche questo fattore rischia di perdere qualche colpo. Per le nuove console è già disponibile un certo numero di programmi per cui è interessante fare il punto della situazione.
Per l'occasione, ci siamo messi nei panni dell'acquirente che entra in negozio per acquistare un computer e confronta i diversi programmi disponibili, senza tener conto delle differenze esistenti tra una o l'altra marca.

Il NEC è una macchina arcade?
Il PC Engine delle NEC è disponibile da circa un anno e possiede già una cinquantina di giochi. Questa console 8/16 bit si è imposta alla grande in Giappone e la sua notorietà è in rapida espansione. Numerosi editori cominciano a sviluppare programmi per questa macchina e molte riviste la consacrano. La NEC non ha ancora preso nessuna decisione per quanto riguarda la commercializzazione di detta console in Europa, ma questa possibilità è auspicata da importanti case editoriali europee. Pertanto, pur avendo un prezzo piuttosto alto e senza essere pubblicizzata, questa console ha già molti adepti. Ma non è un mistero, la NEC fa tanto parlare di se perché è una macchina sacra e i giochi di cui dispone sono molto interessanti: su una cinquantina di titoli disponibili più della metà meritano un posto di primo piano nelle top-ten.

Il duello NEC/Amiga
Un certo numero di giochi esistenti sia su NEC che su Amiga, permette di fare un confronto delle due versioni. Il faccia a faccia tra NEC e Amiga è agevolato dal fatto che le qualità sonore dei due sistemi sono equivalenti: Atari ST sarebbe troppo svantaggiato da questo punto di vista.
R-Type: queste due conversioni sono molto fedeli all'originale arcade coin-op, la costruzioni dei diversi livelli è dunque identica. Tuttavia, è importante ricordare che la versione NEC è composta solo dai primi quattro livelli mentre gli altri quattro figurano su un'altra cartuccia che porta il nome di R-Type II.
La giocabilità della versione su console è superiore, principalmente grazie al secondo bottone di sparo sul supporto. Questo permette di manovrare il modulo senza essere costretti a premere la barra spaziatrice e rischiare di conseguenza di perdere una vita inutilmente. Per quanto concerne la grafica, la versione NEC la riporta a pieno schermo, cosa che non succede per la versione Amiga per cui, visto che gli sprite sono di qualità equivalente, ma più grandi su NEC e i loro colori nettamente migliori. La versione console offre un'animazione leggermente più rapida, ma ciò che maggiormente stupisce è lo scrolling verticale dello sfondo in funzione della posizione del vostro ship, che su Amiga è fisso. Questo non ha alcuna incidenza su quello che è propriamente lo svolgimento del gioco, ma è molto gradevole da un punto di vista estetico anche se qualche sprite ogni tanto lampeggia. Questo soft fa perdere un punto a NEC, ma bisogna tenere anche conto, che R-Type è uno dei primi giochi sviluppati su questa console e che nessuno dei più recenti presenta difetti del genere. Il tema musicale è identico nelle due versioni,

con una qualità di suono pressoché equivalente, con una certa preferenza per quello di Amiga. La differenza tra le due versioni è dunque minima, ma in ultima analisi
R-Type è più giocabile su console grazie alla maneggevolezza superiore dovuta alla morbidezza dei comandi.
Shangai: ebbene sì, questa creazione molto riuscita della Activision a base di mattonelle di Mah-Jong, esiste anche su NEC. Se si considera che questa console è principalmente orientata verso i giochi arcade, è una sorpresa. Il confronto tra le due versioni è indiscutibilmente a favore di Amiga. Incomprensibilmente, la versione console è completamente sezionata anche se questo programma non pone alcun problema tecnico.
I colori sono di incredibile povertà, l'effetto di spessore è molto meno riuscito che su Amiga e, in questo tipo di game il joystick è meno confortevole del mouse. Il solo vantaggio della versione console è costituito dalla musica cinese che accompagna il gioco, un po' troppo poco.
Pacland: la conversione del più famoso game arcade della Namco, è nettamente più riuscita su NEC piuttosto che su Amiga. La versione console è a pieno schermo, gli sprite sono più grandi e la loro animazione è molto più elastica; lo scrolling della versione NEC è perfetto, quello di Amiga è tra i più scadenti mai visti. I colori e la colonna sonora sono equivalenti.
Ma ciò che colpisce di più, è l'eccezionale morbidezza dei controlli su NEC in virtù della quale Pacman reagisce con rapidità e precisione ai comandi, procurando un grande piacere nel gioco. Nella versione Amiga, al contrario, i movimenti dei personaggi sono un po' "ingrippati" e questo finisce col dare un senso di frustrazione a chi sta giocando. La differenza della qualità visiva è quindi enorme così come quella della maneggevolezza.
Space Harrier: questo gioco arcade della Sega si presenta a pieno schermo su ambedue le versioni, ma la grafica e i colori sono nettamente più belli su Amiga. Qui l'impressione della velocità è ben resa dallo sfilare dei carri al suolo, mentre la versione NEC si accontenta di qualche linea colorata. L'animazione è più rapida su Amiga, ma la colonna sonora è di qualità uguale per ognuna delle due versioni. Space Harrier è una delle poche conversioni arcade poco riuscite su NEC, per contro quella Amiga è molto bella.
Vigilante: entrambe le versioni di questo beat-them-up arcade sono molto ben riuscite. Quella su Amiga è molto "prossima" al gioco arcade, quella su NEC, è il "puro arcade". La grafica è

I giochi NEC a schermo pieno (a sinistra)...

...sono ben più impressionanti...

...che le piccole finestre di Amiga (a destra)

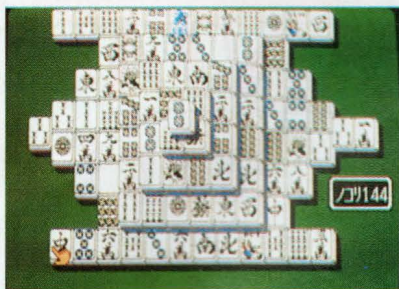
NEC offre una grafica migliore....

...di Amiga

eccellente in tutte e due le versioni ma, anche qui, la NEC offre il vantaggio di un display a pieno schermo, di avere sprites più grandi con decori più dettagliati e un'animazione più rapida. Le due colonne sonore si equivalgono e, anche se i temi musicali sono diversi, sostengono l'azione in tutti e due i casi. Le due versioni beneficiano di una eccellente maneggevolezza, però i combattimenti alla fine di ogni livello sono nettamente più appassionanti su console in virtù dello spirito arcade; ad esempio, nel secondo livello alcuni avversari saltano disinvoltamente sul tetto dei veicoli e vi piombano addosso, mentre i due karateka, alla fine del secondo livello, combattono più intelligentemente.

Dungeon Explorer e Gauntlet: Dungeon Explorer è indiscutibilmente il successore di Gauntlet, nel quale uno o più giocatori esplorano dei sotterranei popolati da creature aggressive. Con NEC è possibile giocarci in cinque,

mentre nella versione Amiga solo in quattro e solo se muniti della costosa interfaccia multiplayer. Dungeon Explorer vi offre la scelta tra otto personaggi che presentano caratteristiche e capacità diverse, mentre Gauntlet non dispone che di quattro opzioni. La grafica, a pieno schermo, della versione NEC è nettamente superiore, sia per gli sprites che per il background e i colori, molto pronunciati. L'animazione è di buona qualità e, oltre ai suoni, Dungeon Explorer presenta una eccellente colonna sonora, che dona un tocco all'ambiente di gioco, mentre Gauntlet non dispone che di qualche effetto sonoro. Per quanto concerne l'interesse del gioco, Dungeon Explorer è più ricco del suo predecessore. I vari mondi sono composti da più livelli collegati tra loro da scale, le creature sono più varie e così pure i superbi mostri alla fine di ciascun livello. Infine, una combinazione codificata permette di riprendere il gioco senza dover ricominciare dall'inizio. Dungeon Explorer è nettamente superiore a Gauntlet II sotto tutti i punti di vista.

Gunhed e Xenon II: questi due programmi figurano tra i migliori shoot'em-up a scrolling verticale e presentano sufficienti punti in comune perché sia interessante pa-

Shangai è molto più bello su Amiga (a destra) che su NEC

Pacland su NEC (a destra) una vittoria schiacciante

ragonarli. In entrambi, ci si possono procurare delle armi micidiali e si affrontano dei superbi mostri. Tutti e due sono stati realizzati molto bene.
Xenon II vanta una grafica più bella, e i mostri sono più impressionanti di quelli del suo concorrente. Al contrario, Gunhed possiede una migliore animazione a dispetto del fatto che la quantità degli sprites presenti sullo schermo, è maggiore. Sul piano dell'innovazione, chi guadagna un punto, è Xenon II, con la possibilità di tornare indietro, invertendo il senso dello scrolling. Per quanto concerne l'interesse del gioco, è Gunhed a guadagnare un punto, principalmente in ragione del maggior numero di armi, tanto sofisticate quanto efficaci.

Anche le armi disponibili in Xenon II sono stupefacenti, ma le più spettacolari non durano che alcuni secondi. Il duello tra Gunhed e Xenon II si risolve in parità: non sapremmo quale scegliere!

PC II e Mega Drive
E' uno scoop! Abbiamo appena appreso che la NEC è sul punto di commercializzare una nuova console in Giappone: il PC Engine II. Questa volta, si tratta di una console 16/32 bit. Non ne sappiamo di più per il momento e ripropiamo di trattare questo argomento non appena saremo a conoscenza di maggiori dettagli su questa nuova console. Ma, conoscendo la qualità dei soft della NEC, già si dice che questa nuova macchina incontrerà sicuramente i favori del mercato. Questo potrebbe essere un brutto colpo per le sale giochi di tutto il mondo.
La nuova console 16 bit della Sega riporta già un successo folle in Giappone e la Virgin ha in programma di commercializzarla in Europa a partire dal mese d'aprile corredata da circa una trentina di cartucce. Tra i titoli in corso di perfezionamento si trovano nomi altisonanti: Golden Axe, Forgotten Worlds e New Zealand Story. Super Hang On è, invece, già terminato e, secondo voci degne di ascolto, si tratta di una versione straordinaria in cui l'animazione è ancor più rapida di quella delle versioni Amiga e ST e gli sprites più grandi. Ciò non stupisce più di tanto, poiché Super Hang On è un game particolarmente riuscito anche su micro.
Siamo riusciti a mettere le mani su Ghouls'n Ghosts, questo grande gioco arcade della Capcom che rappresenta il seguito del celebre Ghost'n Goblins...
Aiuto! Fermate tutto! E' troppo bello. I programmatori di casa Sega non hanno fatto le cose a metà. Questa conversione è l'esatta riproduzione del gioco arcade. Tutti i personaggi, molto colorati, sono superbamente disegnati e l'insieme formicola di piccoli dettagli: i pezzi di terreno che si sollevano prima che una creatura resusciti dalla

(segue a pagina 31)

SUPER MARIO BROS. 2

Inizia con queste pagine una dettagliata analisi di questo stupendo gioco che si protrarrà sui prossimi numeri con la mappa e le spiegazioni dei vari livelli e dei vari mondi. Per prima cosa vediamo da dove prende spunto il gioco e quali sono i personaggi che incontreremo strada facendo.
Seguiteci, non ve ne pentirete...

Tutto cominciò quando una notte il nostro eroe, Mario, ebbe uno stranissimo sogno.
Nel sogno, si arrampicava su una lunga scala curva che conduceva a una porta. Quando la aprì, vide un mondo diverso da qualsiasi altro visto prima di allora. Nel penetrare in questo stranissimo mondo, sentì una voce sommessa e distante:
"Benvenuto nel Mondo dei Sogni, il paese del Subconscio. Ti stavamo aspettando, Mario.
Vogliamo che tu e i tuoi amici combattiate per riportare la pace nel Mondo dei Sogni, pace toltaci da Wart, il diavolo che ci opprime e tiranneggia."

Scegli uno di questi quattro personaggi

Ogni personaggio è diverso dall'altro e possiede determinate caratteristiche. Le diverse specialità comprendono anche il salto in alto, il canottaggio e la corsa.

MARIO

La sua abilità nel saltare è media, ma ne perde un po' nel momento in cui prende un oggetto.

LUIGI

Può saltare più in alto di Mario, ma si indebolisce molto di più quando raccoglie un oggetto.

ROSPO

E' il miglior saltatore, ma il peso degli oggetti lo ostacola molto.

PRINCIPESSA

Rimane sospesa in aria circa un secondo e mezzo schiacciando il pulsante A.

COME GIOCARE

Mario, Luigi, la Principessa, il Rospo e il Cercatore di funghi, sono ben presto avvolti da uno strano mondo di sogno in cui possono saltare, correre e trovare vegetali. Per guidarli attraverso i sette mondi del Subconscio, dovrete imparare alcune, indispensabili, tecniche speciali. Per giocare bene dovrete allenarvi, allenarvi e allenarvi ancora di più!
Buona fortuna e buon viaggio attraverso le vostre nuove avventure!

IMPARATE A SALTARE IN TRE DIVERSI MODI

Potenza di un salto accovacciato

Il vostro corpo lampeggerà dopo che vi sarete accovacciati per un certo periodo di tempo abbassando la leva del Control Pad. Se schiacciate il tasto A per saltare, il vostro salto sarà più alto.

Il salto sul posto

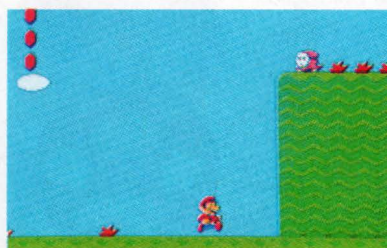
Mentre Mario è immobile, schiacciate il tasto A. Potrà così solo saltare sul posto, però non molto in alto. Questo può anche a volte essere utile, ma forse è meglio imparare qualche altro trucco che permetta di velocizzare l'azione.

Il salto con la rincorsa

Schiacciate il tasto a mentre state camminando, e salterete più in alto. Questo è un buon modo di scappare dai nemici e di scavalcare gli ostacoli.

I FONDAMENTALI

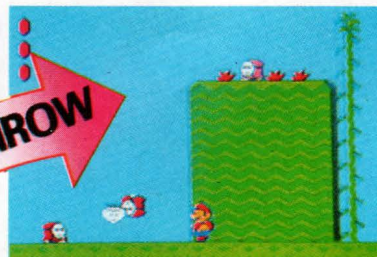
Correre e saltare

Controllate i movimenti del vostro personaggio usando la combinazione dei tasti A e B o il Control Pad. Se volete saltare usate semplicemente il tasto A. Per incrementare la velocità usate il pulsante B. Basterà un po' di allenamento per prendere la mano con i comandi.

Senza oggetti, tutti i personaggi si muovono alla stessa velocità. Quando trasportano oggetti, invece si muovono a velocità diverse.

Saltate via gli ostacoli usando le tre tecniche imparate precedentemente per saltare. Il motto di Mario è infatti: nel dubbio, saltare!

Come raccogliere gli oggetti e come lanciarli

Mario e i suoi amici si trovano, è vero, in uno strano paese, ma è anche vero che essi sono veloci a trovare le tattiche più appropriate per la sopravvivenza. Il gruppo è molto unito e darà il massimo premendo il tasto B. Con esso, i nostri eroi potranno sradicare le piante e lanciarle contro i nemici incalzanti. Provare per credere!

Potrete usare la maggior parte degli oggetti che raccoglierete durante la strada. Le armi vi serviranno per attaccare il nemico.

State vicini al bersaglio e premete il tasto B. Riuscirete a colpire il nemico? Agli inizi ci sarà da ridere... dopo un po', sicuramente si.

GLI AMICI...

Ecco gli oggetti che aiutano Mario e i suoi amici. Mentre percorrete la vostra strada attraverso il pericoloso Mondo dei Sogni, scoprite 16 diversi oggetti. Alcuni di questi vi aiuteranno a eliminare i nemici, altri vi saranno molto utili per aumentare i vostri poteri o per farvi avanzare in luoghi migliori di quelli in cui vi troverete al momento. La presentazione degli oggetti può cambiare da un livello all'altro, ma il loro utilizzo rimane sempre lo stesso. Evitate di raccogliere ogni oggetto non familiare.

Germoglio

Questo vegetale non è ancora completamente maturo. Questo significa che lo potete usare solo per attaccare il nemico. Ma per far ciò è perfetto!

Cronometro

Un mezzo importante per contare e ricordare l'esatto numero di vegetali trovati

Ciliegie

Uno Star Man apparirà ogni qualvolta troverete le ciliegie che sono sparse alla rinfusa intorno all'area.

Star Man

Appare nel collezionare ciliegie. Quando lo prenderete, sarete invincibili per un certo periodo di tempo.

1-UP

E' un bonus particolarmente di aiuto. Raggiungetelo e raccoglietelo, vi darà una vita extra!

Vegetali

Ah, un vegetale maturo. Lo potete usare come arma. Fermerà il cronometro ogni volta che ne troverete cinque.

Famiglia di funghi

Usatela per uccidere i nemici, come coperchio o come bersaglio.

Fungo

Appare solo quando entrate nel Subspace in un posto particolare. Sarete in grado di trovarlo e di prenderlo?

Pozione

Usa la pozione magica per raggiungere il "Sub-Spazio". E' un elisir da usare in occasioni particolari!

Conchiglie

Quando le lanciate, le vedrete scivolare sulla superficie del terreno e colpire inesorabilmente il nemico.

Chiave

Vi serve per aprire una porta. La potete anche lanciare per attaccare gli avversari.

Bomba

Si accenderà ed esploderà dopo pochi secondi dal lancio. Usatela con cautela per distruggere i muri e state attenti a non tenerla troppo in mano!

Cuore

Apparirà ogni volta che distruggete molti nemici. Se lo prendete, potete recuperare il vostro Life Meter.

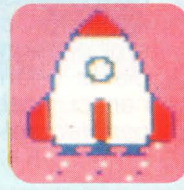
Pow

Usando questa arma provocherete un terremoto che causerà la morte dei nemici che si trovano sul terreno.

Gettone

Ogni pianta che sradicherete dal "Sub-space", diventa un gettone. Usatelo nel livello Bonus Chance.

Missile

Quando raccogliete le piante in alcuni luoghi, appariranno dei missili che vi trasporteranno in luoghi diversi.

...E I NEMICI

Nel Mondo dei Sogni, troverete strane creature che stanno in agguato ad aspettarvi: sono i "pupazzi" di Wart che cercano in ogni modo di interferire nella vostra avventura ostacolando il personaggio di turno. La chiave per vincere risiede nella vostra abilità di studiare e imparare le diverse capacità e debolezze di ogni avversario. In questo modo potrete pianificare la migliore strategia per eliminarli e farvi strada. Dopo aver imparato come fare, potete raggiungere il Mondo 7 dove vi attende il grande Wart!

Non potete cambiare il vostro personaggio prima di aver completato il livello in cui vi trovate. Fate bene le vostre scelte all'inizio di ogni nuovo mondo. Alcuni personaggi lavorano meglio in certi livelli piuttosto che in altri. Cercate di capire quale personaggio sia il migliore per ognuno dei sette livelli.

PLEASE SELECT PLAYER

EXTRA LIFE 2

SNIFIT

PHANTO

FRYGUY

PANSER

NINJI

SHYGUY

MOUSER

SPARK

CLAWGRIP

TRYCLYDE

POKEY

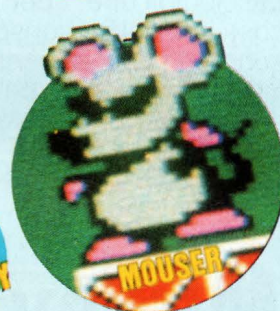
TWEETER

PIDGIT

BIRDO

OSTRO

TROUTER

BOB-OMB

BIG BOSS

WART !!

E' il più dispettoso di tutti i mascalzoni del Mondo dei Sogni: crea mostri usando la Dream Machine!

Ikari Warriors

Largo ai due cicloni!

Il duo in questione non ha niente in comune con Jovanotti e Salvi, poichè i nostri due eroi, Paul e Vince, non fanno canzonette, ma sono piuttosto dediti alla guerriglia. Questi due intrepidi guerrieri hanno ricevuto l'ordine di invadere una nazione nemica (!). Gli strateghi più scettici sbotteranno: "Ohoh, eheh, eilala uuuh, per invadere un paese, due sbruffoni, mai sentita una tavanata più galattica!" Lasciamoli dire... per prima cosa i giochi su console non sono ben quotati per la loro visione cartesiana della realtà e, come seconda cosa, ciò che conta qui è il divertimento! E qui, ci si diverte veramente: boom... fuori un tank! paf... giù un elicottero! blurb... un fantasma! Se non li fermerete, i vostri nemici sorgeranno da tutte le parti, mentre voi sparerete all'impazzata dando fondo alle granate, come semi di fagioli. Voi e il vostro compagno (è possibile giocare in due contemporaneamente) cercherete allora di saltare a bordo del tank che vi permetterà di perforare più facilmente le difese avversarie. Date tempo al tempo lasciando sfogare la loro aggressività che non può essere dannosa, almeno fintantoché resta dentro allo schermo. **Cartuccia SNK**

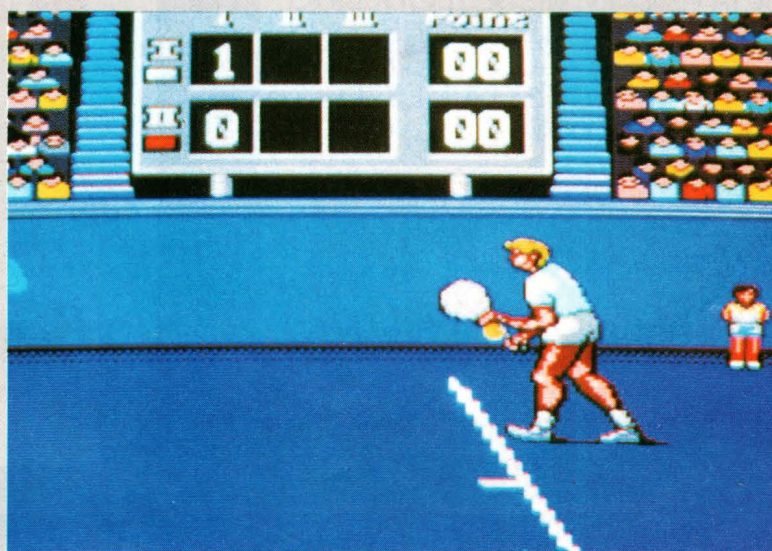
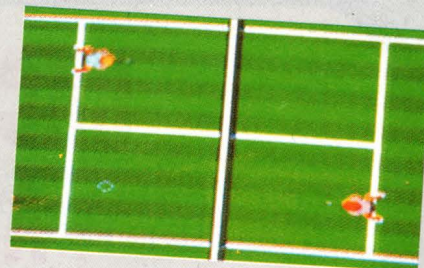
Mickey Mousecapade

Un joystick per due

Possiamo dire che Mickey e Minnie hanno l'orecchio fine, visto e considerato che sono capaci di sentire un richiamo d'aiuto emanato da uno dei loro amici, e anche se per trovarlo dovranno attraversare tutta una città, un oceano, una foresta, non certo vicini l'uno con l'altro. E' nel magico mondo di Walt Disney che si svolge questa avventura dei celebri topini dalla voce snervante. Dirigerete simultaneamente Mickey e Minnie attraverso i livelli di gioco. Ben inteso, dei nemici tenteranno di frenare il vostro progredire: che si tratti di gatti, di trappole, di coccodrilli, di piante carnivore, questi scocciatori non vi lasceranno un minuto di riposo. Perderete una vita ogni volta che toccherete uno di questi personaggi. Dovrete dunque stare in guardia e non lasciare mai Minnie indietro (ah, queste femmine!). La graziosa coppietta può saltare gli ostacoli o i mostri, ma questo offre una protezione solo temporanea. L'unica soluzione per sbarazzarsi definitivamente dei nemici è di girare posti differenti alla ricerca di stelle che servono come proiettili. Queste stelle si trovano in alcuni bauli, nei quali ci sono anche le chiavi che permettono di aprire le porte per i livelli superiori. I due topini devono percorrere tutti i livelli assieme, poiché se Minnie scompare, Mickey, dando prova di una fedeltà non da tutti, dovrà ritrovarla prima di passare al livello successivo.
Questo gioco di piattaforme molto classico, si distingue poiché vengono controllati due personaggi per volta, fatto che obbliga a mettere a punto tattiche particolari e che apporta al gioco un soffio di novità per il genere.
Cartuccia Capcom

Tennis Ace

Come indica il suo nome, Tennis Ace, non è una simulazione del gioco delle bocce, ma un soft (peraltro molto bello!) di tennis. In un certo periodo dell'anno, non importa a che ora del giorno o della notte, è impossibile riuscire ad accendere la televisione senza doversi sorbire una replica del torneo di "Roland Gravos" o di quello di "Vilebedon" (scusate le

lievi inesattezze!). Ormai gli allergici alle gesticolazioni degli atleti in short, non potranno nemmeno più rifugiarsi nella loro console preferita, poiché, anche per essa, il tennis sarà il "re" sicuramente indiscusso: lo vedrete dopo aver inserito questa cartuccia... che offre tutte le opzioni possiible e immaginabili. Sceglierete prima di tutto il vostro giocatore tra le star di sesso maschile e femminile del tennis mondiale. I loro nomi sono stati leggermente modificati, ma li riconoscerete facilmente (indovinate per esempio chi è "Yannick Nova" o "Ivan Lender"). E' possibile cambiare le caratteristiche dei giocatori ripartendogli, a piacere, un certo numero di punti tra differenti capacità (tecnica, potenza o velocità). Potrete giocare un singolo, contro il computer o un vostro "amico", o un doppio con un partner umano od elettronico. Il programma vi offre anche la possibilità di scegliere il tipo di competizione (torneo internazionale, match di pratica o di esibizione), il livello di difficoltà, il numero dei set da giocare e anche la musica di sottofondo; non chiedevamo così tanto! Dovete prima di tutto riuscire a fare un servizio fulminante e vedere la pallina sorvolare la rete e andare a rimbalzare il più lontano possibile dalla racchetta del vostro avversario. La migliore tecnica consiste nel tentare un servizio "canon" con la prima pallina e quindi assicurarsi un match tranquillo. Dopo questa sequenza il vostro giocatore vi viene presentato di profilo perfettamente disegnato. Durante il match, il campo di gioco è presentato dall'alto,

l'azione è rapida e la maneggevolezza dei giocatori permette di effettuare le principali figure del tennis con precisione (smash, tiri sotto rete e schiacciate). E' dunque possibile mettere a punto strategie di gioco come, per esempio, lasciar avvicinare l'avversario alla rete dopo aver effettuato un servizio "smorzato" e quindi infilarlo senza indugio. Ai lati del

campo si trovano gli arbitri di linea, come in una normale competizione di tennis, l'arbitro principale, il pubblico e anche l'immancabile "raccattapalle". La voce dell'arbitro, digitalizzata, annuncia i falli, mentre il pubblico applaude ad ogni punto messo a segno. Anche se non amate il gioco del tennis o semplicemente siete un po' pigri, provate questa cartuccia: vi terrà inchiodati alla vostra console per ore!

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT

1. **DOUBLE DRAGON** — SEGA
2. **LEGEND OF ZELDA** — NINTENDO
3. **POLE POSITION** — ATARI
4. **SPACE HARRIER** — NEC
5. **PUNCH-OUT!!** — NINTENDO

GAMES
Guida VIDEO GIOCHI
6 KARATEKA
ATARI
7 SUPER MARIO BROS
NINTENDO
8 S.THUNDER BLADE
SEGA
9 AIRBALL
ATARI
10 RASTAN
SEGA
VOTA
IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:
GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano
MARCA
TITOLO ESATTO
MACCHINA
1
2
3
COGNOME
NOME
ETA'
INDIRIZZO
C.A.P.
CITTA'
TEL.
CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

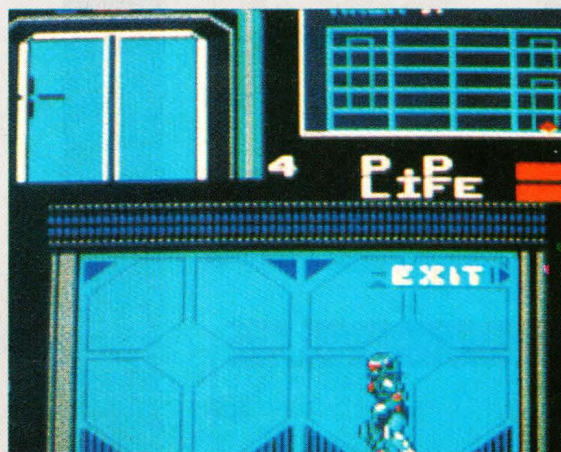
Bomber Raid

Saint-Ex & Co

Prendete il volo per la missione più delirante della vostra giovane carriera di pilota e raggiungete gli assi dell'aviazione rimasti nella leggenda del cielo. In Bomber Raid piloterete un bombardiere all'ultimo grido, uno ship pericoloso dalle armi sofisticate. Schiacciate sul pedale e mettete la prima, la pista di decollo fonderà sotto il vostro carrello di atterraggio come una squadriglia nemica sotto il vostro fuoco. Disponete di una potenza di tiro illimitata ma di sole tre bombe. Fortunatamente delle pasticche di potenza appariranno durante il gioco: le dovrete prendere per modificare le armi in vostro possesso e la velocità... più tardi, vi permetteranno di ottenere degli aerei supplementari.
Cinque missioni con difficoltà sempre crescente, metteranno i vostri riflessi a prova di Arkanoid e richiederanno una buona dose di senso strategico.
Il numero e la varietà dei nemici da abbattere, sono impressionanti e salvare la pelle richiede un'abilità fuori dal comune, ma per fortuna che ora siete qua voi!

Cyborg Hunter

Cacciatore di Cyborg

Nell'anno 2242, l'innominabile Vipron e la sua orda di Cyborg minacciavano di controllare l'universo. Per farne cosa? Nessuno lo sa, d'altronde nessuno si preoccupa di questo aspetto della questione; l'essenziale per il momento è trovare un gladiatore galattico capace d'affrontare Vipron ed i suoi sbirri meccanici. Ma dove trovare questa rarità? Ah, ma.. aspettate, io credo di averne uno... Voi, sì, proprio voi! Non mi guardate come se fossi impazzito improvvisamente, io vi conosco bene, voi siete un virtuoso del joystick. Il vostro nome è Paladino e siete il cacciatore di taglie più coraggioso della galassia. Non è questo il momento di fare il modesto! Leggete piuttosto ciò che segue, approvate e sarete assunto all'istante (non aspettavano che questo!). La vostra missione consiste nell'infiltrarvi nella spaventosa fortezza di Vipron ed aprirvi un passaggio. Ogni volta un ascensore sarà a vostra disposizione nei cinque stadi che dovete esplorare. La bella Adina, vostro contatto al Quartier Generale, non cesserà di prodigarvi preziose informazioni: ascoltatela, può salvarvi la vita. Nel corso del game, troverete armi ed alcuni accessori di cui scoprirete presto l'utilitànella lotta contro Vipron, che si trova nella zona G. Eccovi dunque pronti per un'avventura avvincente. Non finirete tanto presto di misurare i corridoi di Cyborg Hunter, perché tutto è stato ben realizzato, grafica precisa e ergonomia perfetta. Perfino i malvagi qui sono attraenti. Siate attenti e rapidi, perché "un cacciatore che sappia cacciare..."

Golvellius

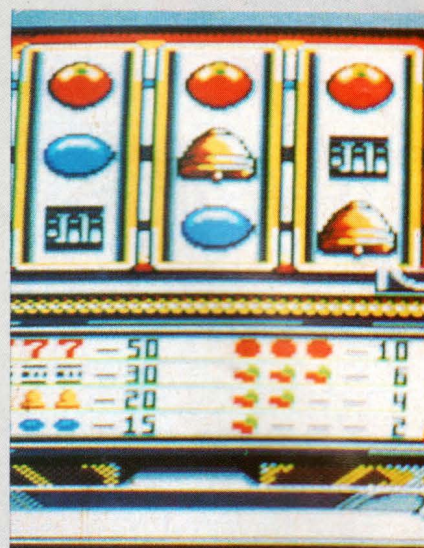
Il bambino terribile!

Ecco la leggenda di Golvellius e della valle maledetta! Circa un secolo fa, regnava sulla valle un tiranno (Golvellius), che distrusse quasi interamente il suo reame prima di sparire stranamente. Sotto lo scettro buono del nuovo re, il regno rivisse, conoscendo un'era di pace e di prosperità. Poi divenne sovrano Aleid. Esso era buono e ne fu dimostrazione che il popolo darà il suo nome al paese. Il solo problema incontrato dagli abitanti era quello dell'acqua, che dovevano cercare in una vallata vicina. Ma queste erano persone oneste e coraggiose e la ricerca non li spaventava... Fino al giorno in cui i demoni non cominciarono ad apparire nella valle. Alcune persone, partite per cercare l'acqua, non tornarono più! Le cose peggiorarono di giorno in giorno e il re, rimproverandosi tutti i mali della Terra, si ammalò... Solo un'erba magica, chiamata Mea, poteva ancora salvarlo. Volete sapere il seguito? Allora andiamo avanti con l'avventura!
Vi chiamate Kelesis e siete nati con i capelli verdi (nessuno è perfetto!!). Dopo la vostra tenera infanzia, vi sapete destinati a affrontare i demoni. La semplice visione di un ritratto di Rena, la figlia del re, vi ha fatto innamorare e decidete a partire...

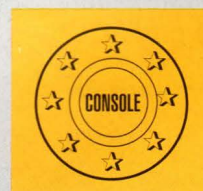
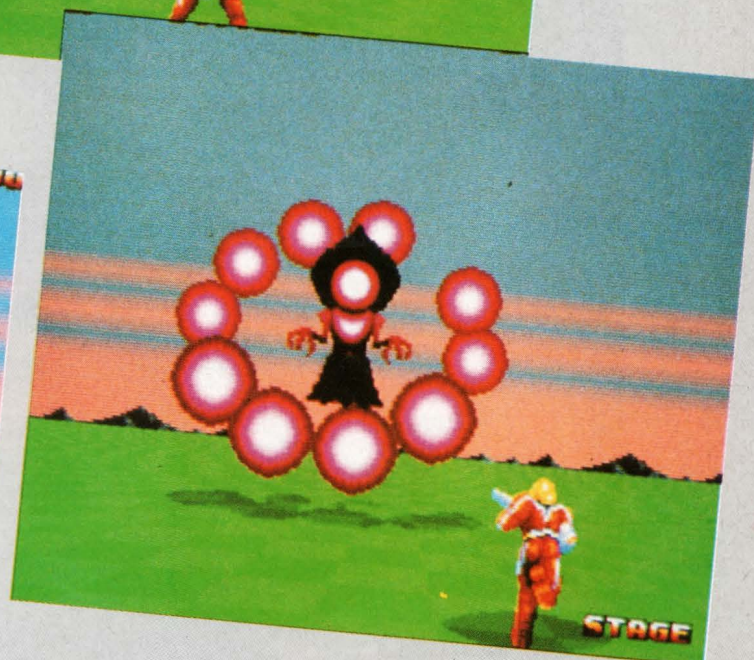
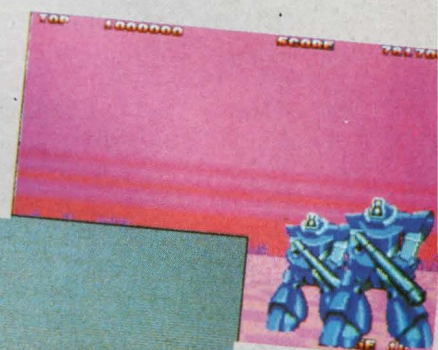
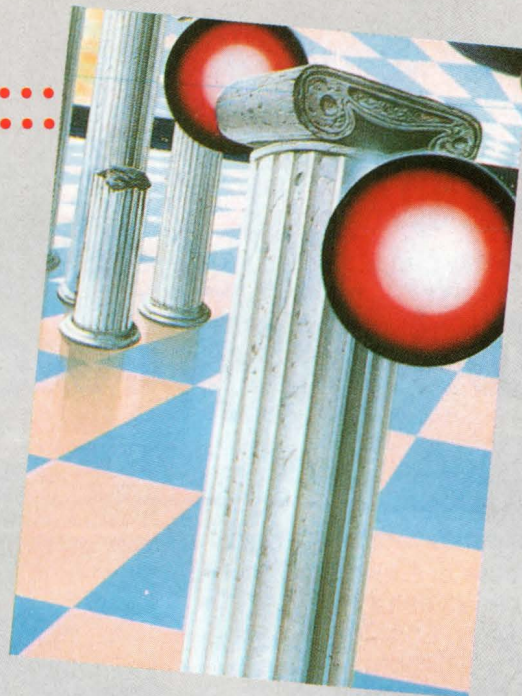
Mossi i primi passi, incontrerete un topo che vi donerà una spada. Poi entrerete in una grotta, unico luogo d'accesso alla valle invasa. Avanzerete ed il perfetto scrolling orizzontale vi farà attraversare dei tunnel ombrosi per incontrare i vostri primi nemici, delle creature superbe e pericolose. Abbattere dei serpenti non è un grosso problema fino a quando non ne incontrerete uno gigante, capace in qualche istante di far scendere il vostro livello d'energia fino a che non vi sarà fatale. La vostra unica pozione di vita non fa di voi un guerriero resistente, ma non perdete le speranze, altri topi vi venderanno delle pozioni previo pagamento di queste con oro. E se non potrete portare che mille pezzi d'oro all'inizio del gioco, non preoccupatevi, sappiate che anche in questo caso i topi vi verranno in aiuto. Ritorniamo al nostro tunnel per lasciarlo immediatamente, la morte del serpente vi porterà ad una nuova fase del gioco, che si svolgerà in modo verticale. Qui, i mostri più ricorrenti sono i serpenti e i ragni! Ucciderli vi farà guadagnare dell'oro e vi permetterà di scoprire l'entrata di una grotta.
Qui troverete a volte delle persone in grado di darvi delle informazioni interessanti. Ma vi basterà riuscire a scovare l'entrata della caverna di Golvellius, entro la quale dovrete prima battervi con sette imponenti demoni, ognuno dei quali possiede un cristallo...
Accompagnato ad una meravigliosa azione e strategia, Golvellius è uno di quei grandi giochi di cui i giapponesi hanno il segreto. Con una batteria, potrete salvare le vostre partite per riprenderle più avanti. Richiesta la conoscenza di qualche vocabolo inglese...

Casino Games

Hey Gambler

Primo ed ultimo avvertimento: gli imprudenti che si lanceranno a testa bassa in Casino Games perderanno persino la rispettosa considerazione delle loro console!
Ma se persistete, passate subito dalla ricezione, dove una super bionda vi domanderà se disponete d'un conto; evidentemente no, altrimenti non ve lo avrebbe chiesto! Dunque la vamp vi assegna d'autorità 500 dollari con i suoi migliori auguri di buona fortuna e... chissà che dopo non la convinciate a uscire con voi.
Non commettete l'errore di lanciarvi in una partita di poker o di blackjack.
Tentate il jackpot, vi permetterà forse di ingrossare il vostro gruzzolo. Vi sarà possibile in seguito sia affrontare uno o due avversari a poker, sia giocare al blackjack o a baccarat.
Per coloro che mal sopportano l'ambiente affettato dei tavoli da carte, essi possono ritrovare l'atmosfera senza sciccherie dei bistrot di quartiere: un flipper geniale la cui animazione, effetti sonori e grado di difficoltà (ce ne sono tre) incanteranno più d'un patito attirando non solo loro, comunque!
Fedeli alla loro reputazione, i programmatori di Sega hanno dato prova di comprensione verso gli acquirenti, perché al prezzo d'una sola cartuccia voi avete cinque giochi differenti, senza parlare del flipper, che costituisce l'attrazione essenziale. Allora perché privarsene?

Space Harrier 2

Occhio all'ipertensione!

Ritorno di un classico con la R maiuscola, come direbbe Rambo.
D'altronde, esistono delle similitudini tra la frenesia che gravita in questa cartuccia e il nostro scervellato muscoloso made in USA (passando per i bassifondi di casa nostra!). Bisogna quanto meno riconoscere che l'eroe di questo gioco non è che un bruto sommerso da una tonnellata di muscoli.
Quindi non gli chiediamo di inventare la birra in polvere e la sua missione è molto

semplice: uccidere un tot di mostri prima di assaporare un riposo, non eterno, ma meritato. La caccia dei mostri non vi darà un istante di tregua e armati di un cannone laser dovrete lanciarvi al loro inseguimento. O meglio, diciamo piuttosto che sono loro che vi attaccano dall'alto come i pipistrelli sulla t-shirt di Batman. Con la sua brillantezza e velocità, questa versione supera ai punti quella su Amiga, anche se quest'ultima è sicuramente ben riuscita. Suono e luci a forza 8 per questa unica adattazione; l'animazione, il suono e la grafica sono tanto entusiasmanti da indurvi a ballare. Cosa da non fare assolutamente se volete superare almeno il primo livello e riuscire a combattere i pericolosi mutanti che cercheranno di sbarrarvi la strada. Questi mostri! Che la loro sete di violenza finisca per ucciderli! E se ciò non sarà sufficiente, appuntamento nel terzo episodio delle folli avventure del viaggiatore volante.
Cartuccia per console Sega Mega Drive 16 bits.

World Cup Soccer

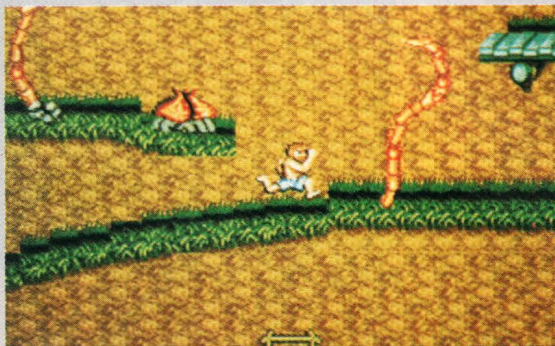
Le ali o la coscia!

In attesa dell'ormai imminente mondiale, che ne direste di esercitarvi un po' a casa vostra? Ricordatevi comunque di non abusare del football da "camera" o i vostri polmoni rischierebbero di perdere elasticità! E per non parlare poi delle vostre mani distrutte dalle ore passate ad agitare il joystick! Dovete sapere che lo sport, invece di rendere intelligenti, fa venire le vesciche. Se la vostra voglia di pallone vi porta a estremi dannosi, come per esempio a rifiutare un appuntamento con una bella ragazza perché dovete vedere una partita alla televisione, allora questo gioco fa per voi! Non esitate a invitare un amico, perché questo game si può giocare anche in due. In campo dunque per il primo tempo, tirate su i calzini e aggiustate i parastinchi: Word Cup Soccer può avere inizio! Prima di calpestare il prato con le vostre scarpette bullonate, dovrete scegliere tra una partita di prova o il campionato mondiale. Quest'ultimo vi farà girare i quattro angoli del pianeta; scegliete la vostra squadra e la sua composizione, poi cercate di qualificarvi. Ecco giunto il momento della verità: entrate in campo, fischio dell'arbitro e avanti tutta per una partita indiavolata! E' ultra-rapida, il campo di gioco è visto dall'alto e uno scanner piazzato a destra dello schermo vi permette di seguire l'evoluzione dell'insieme dei giocatori. La realizzazione è ineccepibile, sprites grandi, buona musica... E' ok!

Ghouls n' Ghosts

Allucinante!

Delle immagini e dei suoni da cadere per terra sono al servizio di un gioco più eccitante che un testa-a-testa con Sabrina. Io non avevo mai visto qualcosa di così simile agli eclatanti giochi arcade. Dopo Ghost n'Goblins (già testato su Guida Videogiochi precedentemente), il coraggioso Sir Arthur ben conosciuto dai servizi centri dei servizi di polizia come recidivo, si ripropone sui nostri schermi in una veste che, nel nosto modo di vivere sociale, verrebbe immediatamente, magari con un appostamento notturno, arrestato con un capo d'accusa per attentato al pudore pubblico.

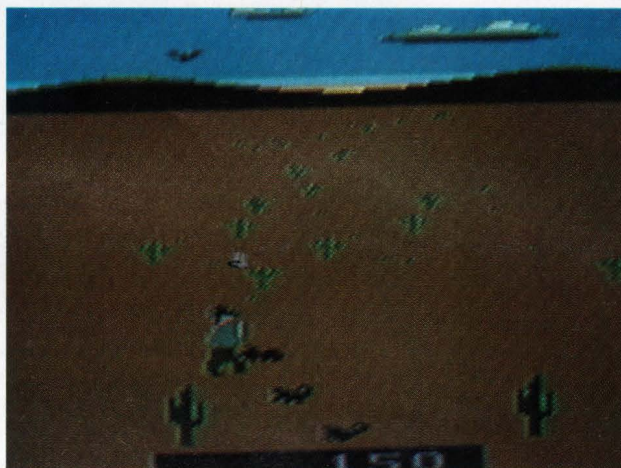
Fortunatamente per lui, gli abitanti delle contrade che attraversa (scheletri, rapaci, piante carnivore, tentacoli dotati di intelligenza, diavoli e altre meraviglie) sono meno ligi sulla morale del nostro capo di polizia locale. Il nostro cavaliere esibizionista, si lancia nell'avventura vestito con un'armatura di metallo che può perdere dopo aver urtato un nemico, altro choc, non ci sono altri vestiti che cadono ma semplicemente pelle e organi in vista, e una volta persi anche questi non resta che un piccolo mucchietto di ossa! Per evitare questa prematura fine, bisogna battere gli avversari in velocità prima che essi possano prendere l'iniziativa! Alcuni sono in particolar modo pericolosi in quanto si presentano sopra la vostra testa prendendovi come bersaglio: cercate di lanciargli dei sortilegi che lo trasformino in anatra oppure che accelerino il suo processo di invecchiamento...

Ghouls n' Ghosts, non apporta niente di nuovo se raffrontato al suo illustre predeccessore (da cui riprende il principio del gioco) se non un'atmosfera impregnata di un vero e buon arcade. Gli effetti grafici dei vari personaggi in movimento, uniti al paesaggio alquanto lugubre, donano al gioco una impronta tutta sua, accentuata dalla musica di accompagnamento particolarmente riuscita (tanto per intenderci di quelle da languore di stomaco!).

La nuova console Sega, con questo game, ha voluto lanciare la sua sfida ai micro presentando un gioco la cui qualità sorpassa nettamente quella, pur valida, delle versioni per computer Amiga e Atari ST.

Crossbow

Eroi a oltranza

Recensire un gioco come questo è un vero piacere! Infatti, posso abbinare alla conoscenza del medesimo anche una certa predilezione per il game in quanto, a mio avviso, Crossbow è uno dei giochi più attraenti e giocabili fra quelli prodotti per la piccola console americana VCS 2600. Da cosa nasce questa convinzione? Innanzitutto dal fatto che il giocatore capisce istintivamente cosa deve fare per condurre il gioco a proprio favore, questo anche senza aver letto il manuale accluso alla cartridge e senza in fondo conoscerne gli scopi finali. Certo che quello che affermo può lasciare un po' perplessi oppure un concetto banale, ma io sono un fiero sostenitore della immediatezza, cosa molto spesso dimenticata dai programmatori di videogiochi. Bisogna invece tener sempre bene in mente che la maggioranza degli utenti delle console sono bambini in tenera età che richiedono semplicità e massimo divertimento.

In questo game chi impugna il joystick si erge a protettore di un gruppo di baldanzosi eroi, che devono riuscire ad espugnare un tenebroso maniero, dominato (ma guarda un po' che caso strano!) da un mago cattivo. Prima di giungere al castello, sarebbe troppo facile altrimenti, si devono attraversare una serie di percorsi irti di pericoli sia naturali che dai nemici che si oppongono alla vostra avanzata. La cosa più piacevole in questo soft è la possibilità di poter scegliere l'ordine cronologico in cui affrontare i vari percorsi. Ognuno di questi propone situazioni completamente diverse le une dalle altre, infatti, se sceglierete di partire dal deserto, dovrete proteggere i vostri eroi da scoprioni e rapaci. Proteggerli, in parole povere, vuol dire manovrare abilmente il quadratino nero cursore sopra gli avversari e quindi annientarli premendo l'immancabile bottone di sparo. Non dimenticate che Crossbow è in realtà la versione di un noto coin-op, già conosciuto dai frequentatori delle Sale Gioco, di Atari, che si gioca addirittura con il fucile automatico. Con questo, penso di aver reso bene l'idea di ciò che vi aspetta quando cominciate questa avventura! Certo che il deserto è duro, ma attenzione, non è tutto: altri paesaggi attendono di essere esplorati da voi!

A partire dalle Grotte Gelate, dove scendono contro di voi pericolose stalattiti al passaggio dell'apocalittico vulcano, che erutta nientemeno che massi. Anche la giungla misteriosa abitata da tanti e strani animali vi presenta la sua insidia sotto la veste di innocue, adorabili scimmiette che giocheranno in questo game la parte del cattivo. Certo i vostri riflessi da velocità della luce saranno indispensabili per la buona riuscita dell'impresa, soprattuto se avrete l'accortezza di tenere sempre un colpo in canna.

Ogni volta che riuscirete a portare i vostri eroi, naturalmente sani e salvi, al termine di ciascun livello, al gruppo si aggregherà un nuovo personaggio, aumentando così le vostre "chances" di vittoria finale. Certo che più si va avanti e più le cose si complicano, fino a fare una vera e propria

selezione, perciò questo è un messaggio dedicato ai più bravi, (non dubitiamo minimamente delle vostre notevoli capacità) che poi in definitiva siete voi. Infatti, solo agli eccelsi smanettoni è consentito l'accesso al castello dove, finalmente, potranno tentare di sconfiggere il terribile "Mago" nel suo territori.
A questo punto mi rifiuto di proseguire nella descrizione delle ultime due schermate, per non togliere la giusta "suspence" a chi si accinge a giocare per la prima volta questo splendido soft che è Crossbow, però lancio un ultimo e prezioso suggerimento, sebbene quello che mi accingo a dire potrà sembrare un po' strano: distruggendo le lampade nelle stanze in cui sono presenti, renderete le cose più complesse ai vostri acerrimi nemici.
Provare per credere!

Airball

Un'avventura in mille stanze!

Airball è un affascinante game d'avventura per un singolo giocatore, con grafica molto dettagliata ed effetti sonori di pregevole fattura. E' uno degli ultimi cartridge Atari uscito su licenza della Microdeal. La trama del gioco allude al fatto che vi siete inimicati di brutto un pericoloso mago, il quale, in risposta, non ha esitato un attimo a trasformarvi da "principe azzurro" a sfera rotolante. Non vi resta, a questo punto, che rimbalzare qua e là nelle stanze del suo maniero, nella speranza di ritrovare alla svelta il suo Libro degli Incantesimi. Sul libro, oltre alle ricette su come cucinare (per la serie anche i maghi hanno uno stomaco...) il classico "Cappone Natalizio", c'è la soluzione del vostro problemone, cioè come ridiventare un essere umano. Certo non è semplice: ben 150 stanze aspettano di essere esplorate! Ma non è tutto: a complicare le cose, il Mago, vi ha lasciato una scarsa fornitura d'aria. Come fare...? Sparse qua e là nelle stanze vi sono alcune pompe d'aria... è l'unico modo per sopravvivere, quando vi state definitivamente sgonfiando! Attenzione a non eccedere: l'effetto può essere opposto, gonfiandovi troppo, potreste anche esplodere. Ciascuna stanza è vista dall'alto con una prospettiva di 45°, cosa che può creare, all'inizio, qualche problema nel manovrare con il joystick. L'effetto delle stanze è molto ben reso e la profondità è sapientemente accennata. Scalinate e muri sembrano davvero di pietra mentre il pavimento è piastrellato. Attenti, poiché alcune piastrelle celano accuminati aculei, dovete assolutamente evitarle. Siete o non siete dei palloncini gonfiati ad aria!? Il numero dei palloncini (vite) rimaste è mostrato in basso a sinistra sullo schermo mentre al centro c'è una barra che indica la quantità vitale d'aria rimastavi; sull'estrema destra è invece indicato il punteggio. Altamente raccomandato è il fatto di tenere una mappa dettagliata di tutte le stanze visitate: ricordarle a memoria è una vera "impresa" (a meno che non siate Pico Della Mirandola!). Lungo il percorso potete trovare pietre preziose e lingotti d'oro che possono fruttare dei punti. A volte potrebbe succedere di entrare in una stanza completamente vuota, vi consiglio in tal caso di uscire e rientrare. Potreste trovare subito qualcosa di interessante. Ci sono altri oggetti speciali che è consigliabile raccogliere: ad esempio, le candele vi aiuteranno a non dare pericolose capocciate (pallonate) in stanze prive di luce. Altri ostacoli saranno praticamente insormontabili se prima non avete assemblato degli oggetti che vi permetteranno di superarli. La strategia diventa un fattore molto importante, anche perché potete trasportare un solo oggetto per volta. Sono garantite quindi molte ore di puro divertimento. L'unica critica potrebbe forse essere che non si può salvare su cartridge il percorso compiuto!

Varis 2

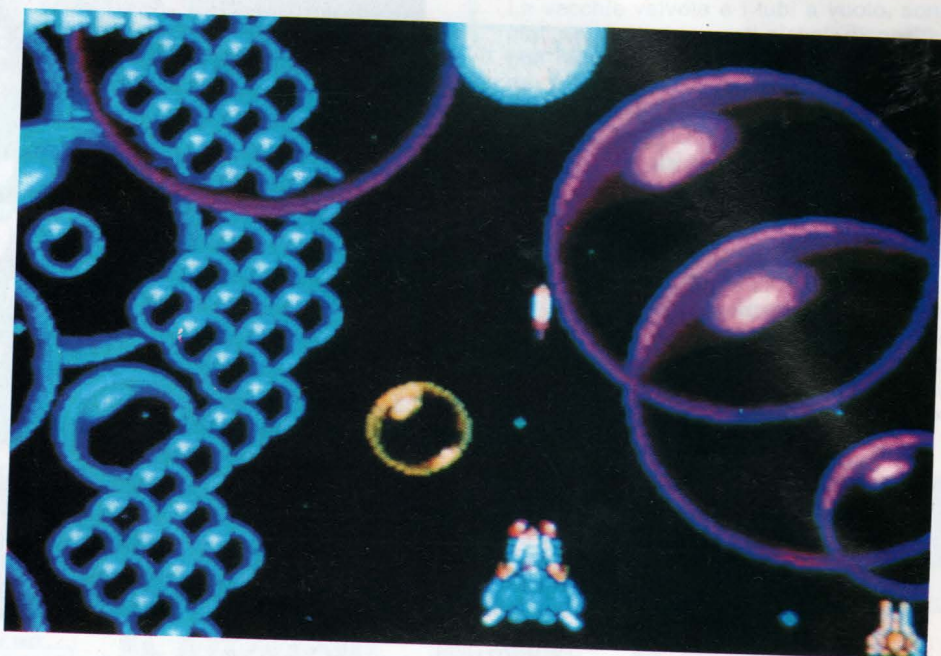
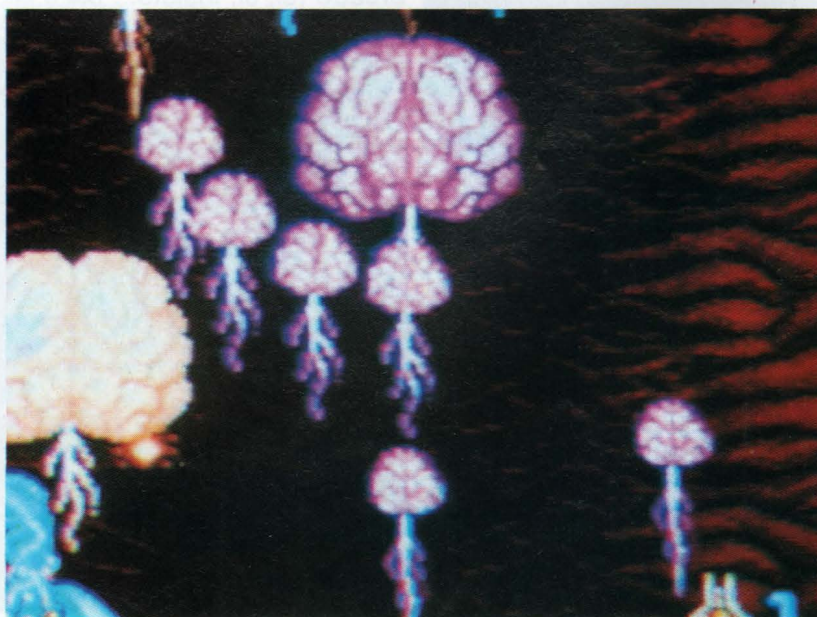
Accordo fantasmatico!

Dopo Street Fighter già recensito precedentemente su Guida Videogiochi, ecco il seguito della saga su CD-ROM: Varis2.
Sei livelli di gioco vi attendono per divertirvi e deliziarvi e attraverso i quali dirigete la bella Yoko il cui solo obiettivo è vendicare il suo amico, ucciso dall'ignobile Chingchonchingchon, o un marchingegno del genere. Ogni livello presenta uno scenario con un disegno animato commentato in giapponese, lingua nota veramente a tutti, o no? Comunque, scherzi a parte, (anzi scherziamo pure) questa lingua potrebbe essere la ricetta di chi ha

esaurito ogni argomento addirittura ha già parlato del tempo e di tutte le stagioni: ciò non farà comunque la differenza... L'azione di Varis 2 è relativamente semplice: scoprire degli ascensori, camminare sui tappeti rotanti (senza inciampare nei bastoni), evitare orrendi e terribili mostri, nonché delle terribili trappole esplosive! Fortunatamente, l'interesse del gioco aumenta con la progressione del gioco stesso, in quanto gli avvenimenti si susseguono a ritmo vertiginoso senza darvi un attimo di respiro tenendovi sempre in continua apprensione. Scoprire nuovi indizi e luoghi diventerà il votro obiettivo principale. Per quanto riguarda gli effetti sonori, sono di una qualità superiore a quelli della maggior parte dei giochi arcade (si, si, insisto... un vero peccato che non esistano ancora le riviste sonore, dovreste proprio sentire!). Come se questo non fosse geniale da solo, la Nec permette di salvare la partita in corso, opzione indispensabile per un game di questo genere. Che questo soft annunci un impiego più giudizioso e più intenso delle capacità del CD-ROM?
(CD-ROM Laser Soft per la console Nec)

Gunhed

Di mai visto!

Avete apprezzato R-Type, Dragon Spirit, Galaga 88 e ancora Xenon 2? Allora preparatevi a combattere con lo shoot'em-up del secolo... Lo scenario è dei più originali che si siano mai visti ed è letteralmente pieno, il difficile, appunto, è distruggere tutto ciò che si trova presente sullo schermo.
Rassicuratevi, siete ben equipaggiati: nella vostra lenta e difficile progressione attraverso nove livelli diversi, potrete raccattare una panoplia d'armi il cui potere distruttivo farà impallidire la nera fiaccola dell'Islam Kodhafi...
Come se tutto ciò non fosse già sufficiente, delle pastiglie (non delle palline) consentiranno di aumentare ancora di più il rendimento del vostro arsenale... E' quindi con una grande tranquillità (o incoscienza?) che a bordo del vostro ship vi addentrate nel cuore della battaglia.
E là è l'estasi!
La manovrabilità del vostro ship e la sua velocità di movimento valgono nove di quelle più sofisticate di Space-Opera; la grafica è splendida e l'animazione vi lascerà a bocca aperta.
Tra le vostre armi e quelle dei pistoleros degenerati (talvolta tanto grosse da intimorire) che vi sparano addosso, non vedrete più grandi cose di quello che vi circonda, l'unica realtà è: chi si ferma è perduto...
Quindi niente sonnellini, caso mai procuratevi del buon caffè. I livelli sono di difficoltà crescente e realizzati in modo appropriato.

In particolare vi citiamo l'ottavo livello che, da solo, rappresenta un progresso tecnico: penetrate in un universo pieno di una miriade di sferoidi voluminosi e di varie taglie che esplodono quando li colpite come se fossero innocue bolle di sapone. La digitalizzazione è tangibile in ogni fase, ad aiutarvi appaiono anche delle frasi, utili le une più delle altre. Gli effetti sonori sono all'altezza dell'animazione, insomma, il tutto degno di un game d'avanguardia.
Se dopo tutto questo non sono ancora riuscito a convincervi che Gunhed è il miglior shoot'em-up per tutte le macchine, io mi suicido!!!

Vigilante su NEC mantiene fedelmente tutti gli elementi del gioco arcade (al centro, la versione Amiga)

(segue da pagina 11)

tomba, le piume degli uccelli che volano in tutti i sensi (visto che li uccidete con un colpo di spada), la pioggia che cade e il vento che stacca le foglie dagli alberi, ecc. Quanto all'animazione, è veramente stupenda e così pure lo scrolling perfetto e l'animazione dei personaggi. La morbidità dei comandi procura una maneggevolezza strabiliante: ma stiamo calmi! Mi devo fermare, altrimenti continuerei a scrivere pagine straboccanti di vocaboli tipo formidabile, stupendo,

Space Harrier è molto meglio...

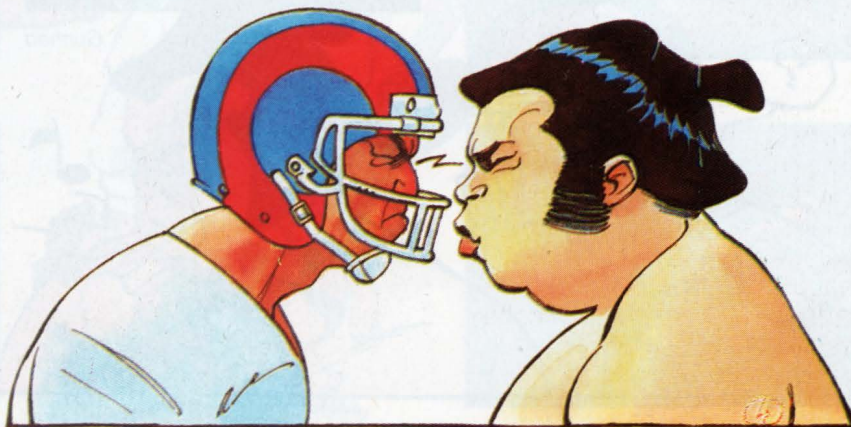
su Amiga

magnifico, e così via... e voi mi direste che vi ho stufati! Ma c'è di che parlare, poiché è la più bella conversione arcade che si sia mai vista su console o un micro.

Mega Drive contro Amiga
Super Thunderblade e Thunderblade: il confronto tra questi due programmi è più delicato, per il fatto che Super Thunderblade si ispira liberamente al gioco arcade, mentre la versione Amiga ne riprende la maggior parte delle scene. Nei due casi, la grafica è bella, ma la versione Sega offre degli sprites nettamente più grandi e a pieno schermo. La Sega, ha eluso la più grossa difficoltà tecnica eliminando la scena iniziale, nella quale l'elicottero sorvola gli edifici, a favore di una migliore prospettiva . Anche Amiga riesce a rendere questo effetto abbastanza convincentemente. Un buon numero di scene figurano nelle due versioni: le rocce, le porta aerei, il passaggio tra gli edifici, ecc. Tutte queste scene sono meglio riuscite sul Mega Drive, principalmente in ragione di movimenti molto più rapidi. In effetti, nella versione Amiga, la grafica eccellente è stata ottenuta a scapito dell'animazione e la lentezza dell'azione è particolarmente esasperante in un game di questo tipo.
Altered Beast: questo soft è un buon banco di prova, è infatti disponibile sia per Sega, NEC e per Amiga. Le due versioni in console 16 bits sono le meglio riuscite e la versione Mega Drive è più bella in assoluto: sprite un po' più grandi, grafica più accurata e colori più sgargianti. Per quanto concerne l'animazione si può dire che i movimenti dei personaggi sono resi meglio su NEC. Lo scrolling differenziale della versione Sega è tanto fluido quanto quello su NEC è lento, a scatti e su un solo piano. Anche il sonoro è migliore su Sega, in virtù delle imperiose voci digitalizzate, inesistenti nell'altra versione. La giocabilità è eccellente su ambedue le macchine, anche se la versione NEC è più difficile da superare che non quella su Sega. In definitiva, la versione Mega Drive emerge su tutti i suoi concorrenti.
La versione Amiga, inferiore a tutti i livelli, non riesce a competere con le altre: lo schermo è parziale, la grafica è meno riuscita e, soprattutto, gli sprites sono due volte più piccoli. I comandi sono ben lontani dalla maneggevolezza delle versioni console e perciò perde in giocabilità.
Devo dire, per amore di onestà, che amavo molto la versione su Amiga, ma questo fino a quando non ho visto quella su Mega Drive. Se invece parliamo di Shadow of the Beast, il discorso cambia...

Konix: un outsider serio?
La console Konix, annunciata a gran voce lo scorso anno, ha subito un attacco di raucedine.

Sega 16 bits

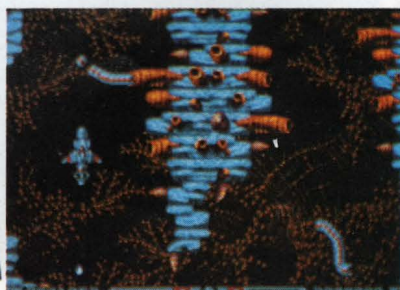
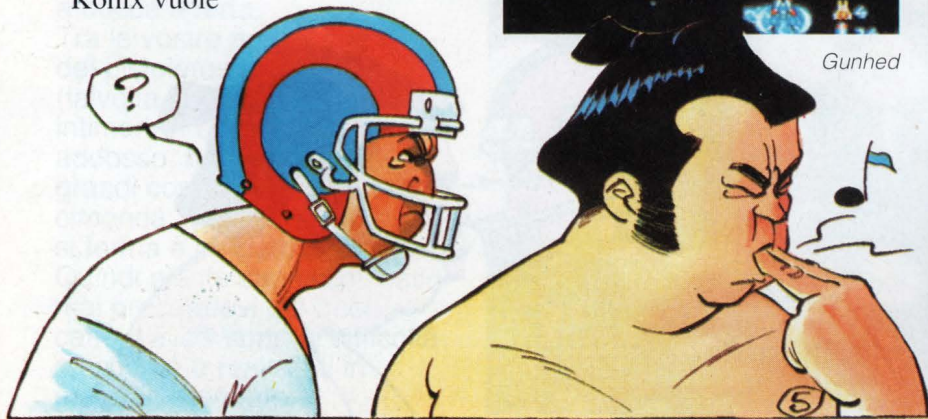
Ghouls'n Ghost

Effetti grafici uguale agli arcade

Il cavaliere si ritrova in mutande!

Presentata al PC Show di Londra nell'ambito di uno stand stellare, ha fatto il suo ingresso sul mercato. Quello che bisogna rimarcare è il concetto particolarmente interessante di questa console: una sedia idraulica, un volante e dei comandi modificabili e adattabili a quelli di un aereo, un elicottero e una moto, in definitiva una serie di incentivi molto allettanti. Oltre al volante e ai pedali della console Coleco, non si è visto niente di nuovo ad eccezione delle pistole. Un progetto ambizioso, quello che la Konix vuole concretizzare. Questa società inglese è riuscita a imporsi con una gamma di joystick di qualità eccellente, ma da questo a pretendere di attaccare i giapponesi sul proprio terreno, c'è di mezzo l'oceano.

Il lancio di una console completa di tutti i suoi accessori rappresenta un investimento colossale, non sostenibile da una piccola società europea. Ci si domanda veramente come Konix conti di portare avanti questo progetto, tenendo il passo con le console NEC, Nintendo e Sega, società queste, che lavorano nel settore da anni. Questa impari lotta mi ricorda lo scontro tra Davide e Golia, in cui Konix al posto della fionda, contrappone ai colossi concorrenti, una sedia idraulica: certo è che Konix non avrà un attimo di tregua in questo scontro. A proposito dei problemi tecnici e finaziari della casa inglese, circolano numerose voci, non confermate circa seri problemi tecnici che renderebbero del tutto impossibile la duplicazione del soft realizzato per la console Konix. E' difficile da credere, ma spiegherebbe il motivo per cui al PCS i giochi erano presenti solo su disco rigido (le

Gunhed

dei mostri meno riusciti...

...di quelli di Xenon II

console non sono ferrate nel settore). Altre voci di corridoio, di solito molto bene informate, parlano di un riscatto da parte di Amstrad o Atari, mentre la società Konix, da parte sua, annuncia la commercializzazione del suo gioiello per il primo trimestre del 1990. Ma, ora, bando alle ciance, torniamo a parlare un po' dei giochi dedicati a questa console. Su cinque programmi demo in visione presenti al PCS, nessuno che si sappia è stato terminato, ma sono allo stato embrionale: è perciò intuibile la difficoltà nel dare un giudizio per quanto riguarda la giocabilità, ma almeno un'idea della grafica e dell'animazione la ci si può fare.

Star Ray: questo famoso shoot'em-up di Logotron sembra essere riuscito, anche se non ha niente di nuovo rispetto alla versione per Amiga. D'altra parte, chi segue Guida Videogiochi dall'inizio ricorderà di averne letta la recensione nelle hit su uno dei primi numeri.

Attack of the Mutant Camels: la versione Konix che dovrebbe essere compatibile con la sedia idraulica, non è, in verità, particolarmente attraente. La grafica è superiore a quella della versione ST ma, vista la mediocrità del soft, non cambia granché le cose.

Hammerfist: questo soft non presenta che una sola schermata ed è impossibile dare un giudizio in merito.

Last Ninja II: il fiore all'occhiello di System 3 non è male, anche se la grafica è più grossolana che non su Amiga e ST.

Biker: una corsa di moto nettamente inferiore, per l'animazione e la grafica, a Super Hang On, versione 16 bits.

Nintendo in agguato

E' curioso constatare come la posizione del leader giapponese sia completamente all'opposto di quella dell'outsider inglese Konix.

Nintendo fa del suo meglio per nascondere la sua nuova console a 16 bits, pronta da lungo tempo, così come i programmi che l'accompagnano. E' pressoché impossibile ottenere i benché minimi ragguagli su questa macchina, visto che il segreto è ben custodito come se fosse un nuovo prototipo di missile a testa autocercante. Perché? Questo, semplicemente, perché Nintendo non ha alcuna ragione di affrettarsi: la vecchia console si vende ancora molto bene e i soft, rappresentano una vera e proria miniera d'oro sia in Giappone che negli Stati Uniti.

Alcune voci di corridoio parlano della commercializzazione della nuova console (in Giappone) per questa estate, quando gli stock giacenti in magazzino saranno esauriti. E' plausibile, ma è ancor più probabile che nessuna decisione sia stata ancora presa e che, forte della sua posizione di leader, Nintendo attenda con pazienza la sua ora.

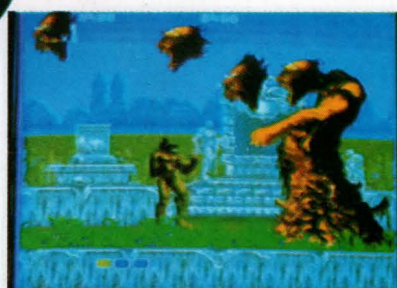
Oggi come oggi questo colosso è talmente potente da potersi permettere anche questi lussi. Bisogna dire che un hit su Nintendo può rappresentare una vendita di svariati milioni di esemplari, mentre a causa dei pirati, i grossi successi su micro non superano che raramente i centomila esemplari. In effetti, alcune società americane di soft, sono state sbaragliate dall'alta marea Nintendo.

Tutto ciò fa riflettere e, se è vero che le console sono tante ed è logico creare giochi per queste, cosa ne sarà dei computer? Fortunatamente per i possessori di micro, la somma necessaria all'acquisto dei diritti di un soft da trasferire su console, è alto e solo una piccola quantità di giochi valgono tali investimenti. Se fosse stato altrimenti, la maggior parte degli editori avrebbe seguito solo questa linea. La conversione da micro a console riguarderà quindi solamente pochi esemplari: poteva mancare tra questi il mitico Dragon's Lair?

Thunderblade, meno riuscito su Sega, ma...

...l'azione è più rapida che su Amiga

Altered Beast: la versione Nec è meno riuscita....

...di quella su Segà

La console Konix è interamente programmabile. A seconda del gioco, si può adattare il volante di un'automobile, la guida di una moto o la cloche di un aereo.

quanto alla loro programmazione. Infatti, davanti alla realtà di poter vendere un milione di esemplari, un editore si può permettere un'importante equipe di programmatori ai quali non vengono posti limiti di tempo per la preparazione di un unico soft. Come già accennato, a causa della pirateria, questo discorso non può essere valido sui micro e perciò a perderne è la qualità del prodotto. E' logico che se i programmatori usassero la stessa cura nella preparazione dei programmi su computer assisteremmo alla stessa identica versione quindi il vero problema risiede nella commercializzazione del prodotto, perlomeno fino a quando non verrà modificata questa incresciosa situazione. In definitiva cosa è meglio acquistare, una console 16 bits oppure un computer?

Per un amante degli arcade la risposta è sicuramente una console a 16 bit! Ma se amate in egual misura altri tipi di gioco, niente potrà rimpiazzare il vostro computer.

L'ideale sarebbe, potendo, munirsi di un computer e di una console 16 bits...

A.C.

Le console portatili

In questo settore completamente nuovo, le console rischiano di scivolare sulla classica buccia di banana. Per il momento solo Nintendo e Atari sono in corsa, ma altre potrebbero aggregarsi nell'ipotesi in cui queste prendessero piede.

Il Game Boy Nintendo

Si tiene in una mano, entra in una tasca. Il Game Boy è una console che misura 9x15 cm, con uno schermo a cristalli liquidi di 5x4 cm (per chi volesse saperne di più, sfogli il primo numero della rivista Console allegato a Guida Videogiochi dello scorso mese).

Un Atari da tasca

Soddisfatta dei suoi precedenti successi grazie alla console VCS, Atari è intenzionata a intervenire in questo settore dove i giapponesi regnano sovrani. Il Linx di casa Atari (anche questo trattato per esteso nell'inserto scorso) su cui non ci dilungheremo, rappresenta un concorrente serio per il Game Boy Nintendo. A pareggiare il prezzo più elevato c'è dalla sua una vera console a 16 bits, con uno schermo più grande di quello del suo concorrente.

E' meglio acquistare una console o un computer?

I giochi d'azione su console sono generalmente superiori in qualità ai loro equivalenti su micro e ciò è dovuto non tanto alla capacità delle macchine,

Star Ray

Bikers

Il Lin di Atari (in alto) la sola console americana, sarà senza dubbio più costoso del Game Boy Nintendo (in basso) ma questa performance tecnica la rende più simile a una console tradizionale